

Pelatihan Desain Poster dengan Canva pada SMA Maria Mediatrix

Hartana Wijaya¹⁾, Ellysha Dwiyanthi Kusuma²⁾, Lianny Wydiastuty Kusuma³⁾

^{1,2,3}Fakultas Bisnis, Universitas Buddhi Dharma, Tangerang, Indonesia

Email: hartana.wijaya@ubd.ac.id, ellysha.dwiyanthi@ubd.ac.id, lianny.wydiastuty@ubd.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan internet yang begitu pesat membuat masyarakat mudah mendapatkan informasi dimanapun dan kapanpun, terlebih adanya berbagai media sosial yang gampang dijangkau oleh semua kalangan. Penggunaan media sosial semisal facebook, instagram, tiktok dan lain-lain masih sangat diminati. Media sosial saat ini menyediakan fitur untuk pengguna dalam membuat konten dari yang berupa teks, gambar, maupun video. Seringkali isi konten media sosial tidak begitu menarik dan bertebaran di halaman feed media sosial. Dan konten yang tidak menarik tersebut, diabaikan oleh banyak pengguna. Saat ini banyak aplikasi yang mendukung dalam pembuatan konten posting yang menarik. Canva, adalah salah satu platform desain grafis tanpa berbayar, memiliki banyak template konten terkini yang sangat membantu masyarakat awam dalam mendesain sehingga menjadi lebih mudah dan praktis. Pelatihan Canva diajarkan kepada siswa-siswi kelas X, XI, dan XII SMA Maria Mediatrix yang berisi pengetahuan dasar tentang desain grafis dan pembuatan poster dengan template yang tersedia. Hasil kuesioner yang disampaikan kepada partisipan menunjukkan bahwa pelatihan desain poster menarik dalam hal materi, penyampaian, pelaksanaan, dan pemanfaatan. Sekitar angka 88,9%, partisipan termotivasi untuk mempelajari Canva lebih lanjut di masa yang akan datang. Hasil kegiatan pelatihan, diharapkan bagi para partisipan dapat membuat karya poster yang menarik, informatif dan berdampak positif bagi masyarakat luas. Serta partisipan dapat menggunakan Canva untuk kebutuhan lainnya.

Kata Kunci: Canva, Desain, Maria Mediatrix, Media Sosial, Poster

Poster Design Training with Canva at Maria Mediatrix High School

ABSTRACT

The rapid development of the internet makes it easy for people to get information anywhere and anytime, especially with various social media that are easily accessible to all groups. The use of social media such as Facebook, Instagram, TikTok and others is still very popular. Social media currently provides features for users to create content in the form of text, images or videos. Often the content of social media is not very interesting and is scattered on social media feed pages. And this uninteresting content is ignored by many users. Currently, there are many applications that support the creation of interesting post content. Canva, is a free graphic design platform, has many of the latest content templates which really help ordinary people in designing so that it becomes easier and more practical. Canva training was taught to students in classes X, XI and XII of Maria Mediatrix High School which contains basic knowledge about graphic design and making posters with available templates. The results of the questionnaire given to participants showed that the poster design training was interesting in terms of material, delivery, implementation and utilization. Around 88.9%, participants were motivated to learn more about Canva in the future. As a result of the training activities, it is hoped that the participants will be able to create poster works that are attractive, informative and have a positive impact on the wider community. And participants can use Canva for other needs.

Keywords: Canva, Design, Maria Mediatrix, Social Media, Poster

PENDAHULUAN

Penggunaan *internet* di Indonesia tercatat telah mencapai 78,19 persen pada tahun 2023 atau melebihi angka 215.626.156 jiwa dari total populasi yang sebesar 275.773.901 jiwa, berdasarkan data survei dari Asosiasi Penyelenggara Jasa *Internet* Indonesia (APJII). Yang artinya semenjak pandemi COVID-19 pada tahun 2020, penggunaan *internet* sudah menjadi kebutuhan masyarakat di Indonesia (*Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia*, n.d.). Penggunaan *internet* memiliki tujuan yang beragam seperti sebagai media pembelajaran, untuk pembuatan konten hiburan, menyimak berita, rapat, sampai pada pembuatan desain untuk penyampaian sebuah informasi (Isnaini et al., 2021).

Masyarakat sekarang sudah menggunakan banyak aplikasi media sosial di *smartphone* masing-masing (Abi-Jaoude et al., 2020), (Marino et al., 2021). Istilah media sosial terdiri dari dua suku kata yaitu “media” dan “sosial”. Selain itu media juga diartikan sebagai alat komunikasi, sedangkan sosial diartikan juga sebagai suatu kenyataan bahwa setiap individu melakukan aksi yang memberikan kontribusi pada masyarakat. Media sosial dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan oleh para pengguna dalam proses sosial (Kusuma et al., 2020).

Kreativitas dibutuhkan dalam menyajikan sebuah informasi di media digital dan media cetak (Lemish, 2022), (Abdelfattah et al., 2022). Agar informasi lebih mudah diterima oleh pembaca maka dibutuhkan penyajian berita yang kreatif dan menarik menjadi sangat penting (Gutierrez Lopez et al., 2022), (Mendes & Gonçalo Oliveira, 2020). Namun bukan hanya karena hal tersebut, penyajian berita

yang menarik, informatif, dan kreatif ditujukan juga sebagai ajang promosi oleh penyaji berita agar media yang digunakan dapat dijadikan sebagai media prioritas oleh pembaca misalnya dengan cara berlangganan (Isnaini et al., 2021).

Supaya kebutuhan penyampaian informasi yang tepat dan menarik dapat terpenuhi, maka kreativitas yang sesuai sangat dibutuhkan, salah satunya adalah penggunaan aplikasi Canva (Fitria, 2022), (Pedroso et al., 2023), (Candra et al., 2022). Bagi pengguna umum bahkan pengguna pemula, aplikasi Canva adalah aplikasi yang mudah digunakan untuk desain grafis secara *online*. Cara menggunakan aplikasi Canva dapat diakses melalui perangkat berbasis *mobile* maupun *web*. Sehingga memungkinkan pengguna dalam berkreativitas kapan pun dan di mana pun berada. Aplikasi Canva memiliki dua versi, yakni versi berbayar dan versi gratis. Akan tetapi, tanpa membeli versi premiumnya, pengguna juga sudah dapat menikmati berbagai fitur yang ada (Wijaya et al., 2022). Canva merupakan aplikasi desain yang mudah dalam penggunaan, yakni dengan teknik *drag and drop*. Selain itu pengguna juga dapat mengakses beberapa fitur yang ada misalnya video, grafik, font, *icon*, gambar dan juga *template* dalam penggunaannya. Secara umum, Canva dapat digunakan untuk kebutuhan desain grafis seperti pembuatan poster, kartu ucapan, flyer, sertifikat, presentasi, dan infografik yang tersedia dalam *template* dan bentuk gambar dan yang menarik (Isnaini et al., 2021). Tujuan dari Canva sendiri untuk membuat proses desain menjadi efisien dan memungkinkan pengguna untuk membuat konten yang menarik secara visual dengan mudah, baik dilakukan melalui *desktop* maupun melalui *smartphone*. Pada tahun

2013 Canva didirikan oleh Melanie Perkins, Cliff Obrecht, dan Cameron Adams (Gehred, 2020). Pada 190 negara, Canva kini memiliki lebih dari 100 juta pengguna bulanan, dengan lebih dari 200 desain dibuat setiap detik (Perkins, 2022).

Dari penelitian yang dilakukan Pedroso dkk, penggunaan Canva sebagai alat serbaguna untuk mengembangkan kreativitas dan kolaborasi antar siswa yang dapat dieksplorasi secara menyeluruh tentang fitur-fitur yang unik dan mempengaruhi efek yang positif pada kreativitas antar pengguna. Setelah menganalisis transkrip wawancara, peneliti mengekstrak 3 (tiga) tema yang bermakna dari data yang dikumpulkan. Melalui analisa yang komprehensif, temuan penelitian Pedroso dipahami dalam kerangka literatur terkait dan studi penelitian sebelumnya yang memiliki tujuan yang sama. Pengaruhnya juga meluas ke sektor pendidikan, dengan sekitar 25 juta guru dan siswa yang menggunakan platform Canva (Daff, 2022). Siswa merasakan pengalaman yang baik terhadap penggunaan Canva, namun ada juga keterbatasan yang berasal dari aplikasi dan pengguna itu sendiri. Dengan menyadari faktor-faktor yang dapat menghambat kreativitas mereka saat menggunakan Canva, siswa dapat mencari solusi tentang cara mendalami Canva itu sendiri secara efektif. Karena kelas sekarang perlahan-lahan menggunakan lebih sedikit kertas, siswa dan tenaga pendidik perlu beradaptasi dan belajar menggunakan alat digital seperti Canva dalam memiliki keterampilan literasi digital yang dibutuhkan untuk berhasil di masa sekarang.

Manfaat Poster diantaranya adalah bisa dimanfaatkan sebagai penarik perhatian publik dengan informasi yang dibuat

didalamnya, sebagai petunjuk informasi, dapat juga digunakan sebagai peringatan, dan media berkreasi bagi yang menyukai desain (Kurniawan Maranto et al., 2022), (Muhammad Luthfi Hamzah et al., 2022).

Kegiatan pelatihan ini diberikan kepada siswa-siswi Sekolah Menengah Atas (SMA) Maria Mediatrix kelas X, XI, dan XII yang bertujuan dalam memberikan pengetahuan dasar mengenai desain grafis dan pelatihan membuat poster dengan memanfaatkan aplikasi Canva sesuai kreatifitas siswa-siswi SMA Maria Mediatrix.

METODE PENELITIAN

Metode

Metode yang dilakukan pada kegiatan PkM adalah penyampaian materi, interaksi dan pengolahan data. Penyampaian materi dan interaksi dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilaksanakan dalam 2 (dua) kali sesi dalam pelaksanaannya.

Sesi yang pertama dilakukan penyampaian materi yang berisikan teori dan pengetahuan dasar tentang poster, ciri-ciri, manfaat, Canva dan kegunaannya, fitur Canva, AI (Artificial Intelligence) pada Canva, dan Canva free dan pro.

Sesi kedua dilakukan dengan interaksi dengan siswa-siswi melalui praktikum yang berisi tentang cara mendaftar akun di Canva melalui web browser dan smartphone, membuat sebuah konten sederhana dengan template, dan pelatihan praktikum mandiri membuat poster sesuai daya cipta atau kreativitas siswa-siswi tanpa batas.

Pengolahan data dilakukan dengan melakukan penyebaran kuesioner menggunakan aplikasi google form untuk mendapatkan informasi terkait dengan pelaksanaan kegiatan.

Pelaksanaan

Pelaksanaan workshop/pelatihan PkM dilakukan pada Jumat, 15 Maret 2024, mulai pada 08.00-10.00 WIB. Dengan berlokasi di 3 (tiga) pada ruang kelas SMA Maria Mediatrix.

Setiap kelas terdiri dari 15-20 orang siswa yang didampingi oleh 1 orang dosen sebagai narasumber.

Siswa-siswi dibagi kedalam beberapa kelompok, yang harapannya dapat menumbuhkan suasana dan nilai kerjasama diantara mereka.

Tim Pelaksana PkM ini terdiri dari: Anggota: Hartana Wijaya, Lianny Wydiastuty K., Ellysha Dwiyanthi K., yang merupakan dosen tetap Fakultas Sains dan Teknologi (FST), Universitas Buddhi Dharma (UBD), Program Studi Teknik Informatika.

Peserta

Kegiatan PkM ini melibatkan beberapa siswa-siswi SMA Maria Mediatrix yaitu kelas X, XI, dan XII. Sebanyak kurang lebih 50 siswa hadir sebagai peserta pada kegiatan ini, yang tampak sangat bersemangat dan antusias mendengarkan materi dan juga praktek dari para narasumber/pemateri.

Pada sesi terakhir, para siswa-siswi SMA Maria Mediatrix juga memberikan respon atas pelaksanaan kegiatan PkM. Selain itu, mereka juga memberikan/mengirimkan hasil desain poster dari pelaksanaan kegiatan pelatihan ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilaksanakan oleh tim yang terdiri dari perwakilan dosen Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Buddhi Dharma (UBD), khususnya dari Program Studi Teknik Informatika, beserta

mahasiswa dan mahasiswi dari UBD, serta melibatkan siswa-siswi SMA Maria Mediatrix sebagai peserta aktif. Partisipasi dari berbagai elemen ini menunjukkan kolaborasi yang kuat antara perguruan tinggi dan institusi pendidikan menengah dalam upaya meningkatkan literasi teknologi di kalangan generasi muda.

Kegiatan ini mendapat sambutan yang sangat positif dan penuh antusias dari pihak manajemen sekolah serta para siswa-siswi SMA Maria Mediatrix. Sambutan yang hangat ini tercermin dari semangat dan keterlibatan aktif mereka selama kegiatan berlangsung. Untuk memastikan efektivitas penyampaian materi, para siswa-siswi dibagi ke dalam tiga kelas terpisah, di mana setiap kelas diatur sedemikian rupa agar suasana pembelajaran berlangsung kondusif. Pembagian ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan yang lebih terfokus sehingga memungkinkan peserta mendapatkan penjelasan yang lebih detail dan langsung saat sesi pemaparan materi maupun praktikum berlangsung.

Pada sesi pertama, kegiatan diawali dengan penyampaian materi dasar mengenai teori dan konsep-konsep dasar yang berkaitan dengan pembuatan poster, termasuk penjelasan tentang karakteristik, manfaat, dan langkah-langkah dalam menggunakan platform desain grafis Canva. Dalam sesi ini, narasumber juga memperkenalkan fitur-fitur penting dari Canva, baik versi gratis (free) maupun versi pro, serta bagaimana aplikasi ini dapat diintegrasikan dengan teknologi AI (Artificial Intelligence) untuk meningkatkan efisiensi desain. Sesi ini dirancang secara interaktif, di mana narasumber tidak hanya memberikan pemaparan secara satu arah, tetapi juga mengajak siswa-siswi untuk terlibat dalam

diskusi, memungkinkan mereka untuk langsung bertanya dan mendapatkan penjelasan mendalam tentang penggunaan Canva serta berbagai fitur teknologinya.

Respons siswa sangat luar biasa; mereka menunjukkan rasa ingin tahu tinggi dan partisipasi aktif. Banyak yang mengajukan pertanyaan kritis tentang Canva dan teknologi digital, mencerminkan minat besar terhadap perkembangan teknologi serta cara inovatif memanfaatkannya. Antusiasme ini menggambarkan semangat belajar tinggi dan potensi besar PkM dalam meningkatkan keterampilan teknis dan pengetahuan peserta.

Gambaran suasana di dalam kelas pada saat pemaparan materi dan interaksi antara pemateri dan siswa-siswi dapat terlihat pada gambar berikut:



Gambar 1 Penyampaian Materi oleh Pemateri Ruang 1



Gambar 2 Penyampaian Materi oleh Pemateri Ruang 2



Gambar 3 Penyampaian Materi oleh Pemateri Ruang 3

Lalu kegiatan berlanjut ke sesi berikutnya yaitu sesi praktikum yang berisi cara mendaftar akun di Canva melalui web browser dan smartphone, membuat konten sederhana dengan template, dan pelatihan mandiri membuat poster.

Dalam sesi ini peserta dibagi menjadi beberapa kelompok. Dengan menggunakan perangkat laptop yang sudah dipersiapkan, mereka langsung mempraktekkan apa yang sudah dijelaskan sebelumnya dan juga panduan yang disampaikan oleh narasumber pada sesi ini.

Narasumber memandu para siswa siswi yang belum memiliki akun, untuk melakukan pendaftaran pada aplikasi Canva, dan untuk yang sudah memiliki akun, mereka dipandu untuk login pada aplikasi Canva.

Para siswa-siswi mulai dipandu untuk mempraktekkan pembuatan konten sederhana pada aplikasi Canva dengan menggunakan template yang sudah disediakan, lalu dilanjutkan dengan pembuatan poster.

Pada gambarberikut memperlihatkan suasana di kelas pada saat sesi berlangsung. Dimana para siswa-siswi saling berinteraksi untuk membuat karya sesuai dengan kreatifitas kelompok mereka masing-masing.



Gambar 4 Praktikum Poster oleh Siswa-Siswi

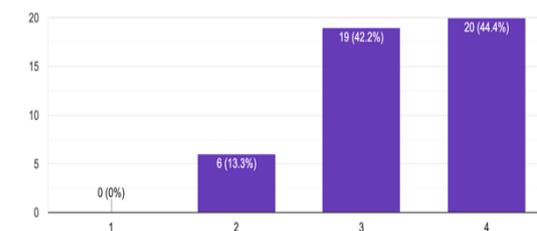


Gambar 5 Praktikum Poster oleh Siswa-Siswi

Kesempatan untuk memberikan masukan berupa umpan balik terhadap kegiatan PkM, diberikan oleh seluruh peserta pelatihan yaitu siswa-siswi SMA Maria Mediatrix. Dimana mereka diminta untuk mengisi kuesioner melalui link google form yang diberikan, untuk memberikan data dan informasi terkait dengan pelaksanaan PkM ini.

Dari hasil pengolahan data kuesioner yang disebar kepada seluruh peserta PkM yang berjumlah 50 peserta dan yang mengisi kuesioner adalah sebanyak 45 peserta, didapatkan hasil bahwa sebagian besar peserta menyatakan sangat menarik dan termotivasi terhadap hal materi, penyampaian, manfaat pelatihan, untuk mempelajari aplikasi Canva lebih lanjut agar siswa-siswi dapat menghasilkan konten medsos yang menarik, berkualitas baik dan informatif. Berikut adalah hasil dari kuesioner:

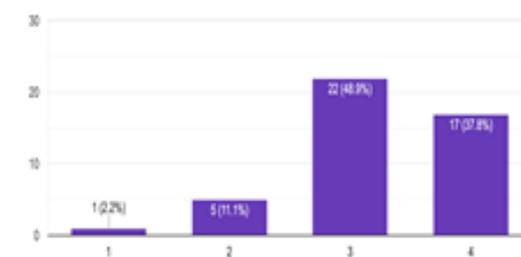
Bagaimana menurut anda mengenai materi Pelatihan Canva ini?
45 responses



Gambar 6 Hasil Kuesioner Mengenai Materi Pelatihan Canva

Dari Gambar 6 hasil kuesioner menunjukkan materi pelatihan Canva menarik sebesar 86% dari 45 responden.

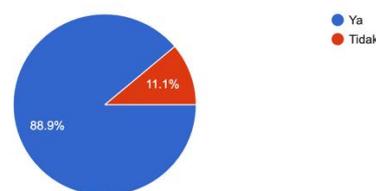
Bagaimana cara penyampaian materi Pelatihan Canva ini?
45 responses



Gambar 7 Hasil Kuesioner Mengenai Penyampaian Materi Pelatihan Canva

Berdasarkan hasil kuesioner pada Gambar 7 menunjukkan cara penyampaian materi pelatihan Canva dinilai menarik sebesar 87% dari total 45 responden yang masuk.

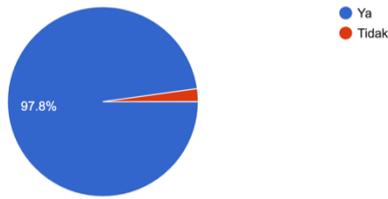
Apakah anda termotivasi untuk mempelajari tentang Canva lebih lanjut?
45 responses



Gambar 8 Hasil Kuesioner Tentang Motivasi

Lalu hasil kuesioner dari Gambar 8 menunjukkan bahwa partisipan yang ingin mempelajari Canva lebih lanjut lagi dengan materi yang berbeda dan tingkat lebih lanjut sekitar 88,9% dari total 45 responden yang menjawab.

Apakah Pelatihan tentang Canva ini bermanfaat?
45 responses



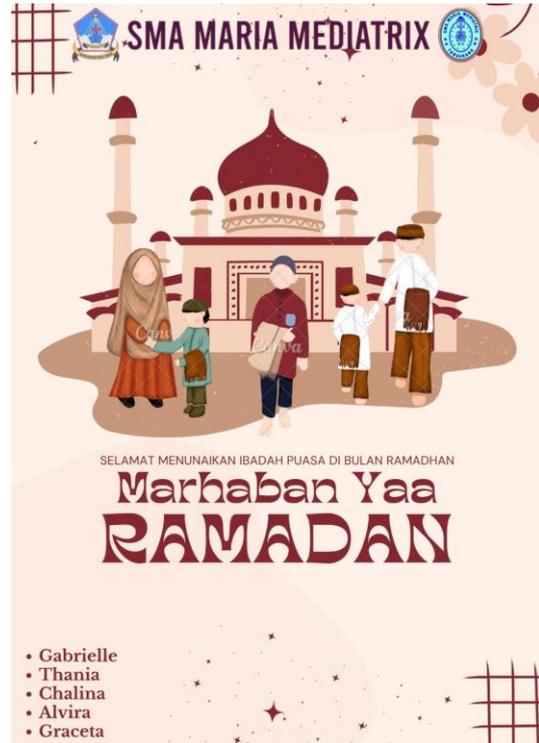
Gambar 9 Hasil Kuesioner tentang Manfaat

Lalu hasil kuesioner dari Gambar 9 menunjukkan bahwa partisipan mendapatkan manfaat baik dari hasil pelatihan Canva sekitar 97,8% dari total 45 responden.

Kegiatan dilanjutkan dengan partisipan mengirimkan hasil pembuatan poster melalui e-mail. Berikut adalah contoh beberapa hasil kreatifitas poster siswa-siswa SMA Maria Mediatrix yang dikemas dalam bentuk kolase dan tampilan Poster, yang dapat dilihat pada Gambar 10 sampai Gambar 12 dibawah ini.



Gambar 10 Kolase Hasil Siswa-Siswi SMA Maria Mediatrix



Gambar 11 Hasil Tentang Perayaan Idul Fitri



Gambar 12 Hasil Poster Tentang Data Diri.

KESIMPULAN

Para partisipan sangat antusias, bersemangat dan sangat puas mengikuti kegiatan PkM ini, walaupun hanya diadakan selama 1 (satu) hari saja. Dengan materi yang disampaikan dan dilanjutkan langsung dengan praktek menggunakan aplikasi Canva, diharapkan siswa-siswi.

SMA Maria Mediatrix dapat mempraktekkannya langsung pada aplikasi media sosial. Berdasarkan hasil kuesioner dari 45 responden yang menjawab, sebanyak 86% yang menilai materi Pelatihan Canva disampaikan adalah menarik, lalu sebanyak 87% yang menganggap menarik dalam penyampaian materi selama Pelatihan Canva, berikutnya sebanyak 88,9% yang merasa termotivasi untuk mempelajari Canva lebih lanjut dan terakhir sebanyak 97,8% responden merasakan manfaat dari Pelatihan Canva ini. Penggunaan Canva untuk kebutuhan lain juga dapat diterapkan untuk pembuatan hal-hal lainnya selain pembuatan poster. Sehingga dapat membawa dampak yang baik dan bermanfaat bagi siswa-siswi SMA Maria Mediatrix.

Dengan kegiatan PkM ini, Universitas Buddhi Dharma, melalui Fakultas Sains dan Teknologi dapat berkontribusi bagi masyarakat luas, khususnya bagi pengembangan sumber daya manusia yang ada pada SMA Maria Mediatrix.

REFERENSI

- Abdelfattah, F., Al Halbusi, H., & Al-Brwani, R. M. (2022). Influence of self-perceived creativity and social media use in predicting E-entrepreneurial intention. *International Journal of Innovation Studies*, 6(3), 119–127. <https://doi.org/10.1016/j.ijis.2022.04.003>
- Abi-Jaoude, E., Naylor, K. T., & Pignatiello, A. (2020). Smartphones, social media use and youth mental health. *Canadian Medical Association Journal*, 192(6), E136–E141. <https://doi.org/10.1503/cmaj.190434>
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (n.d.). Retrieved August 13, 2023, from <https://apjii.or.id/berita/d/survei-apjii-pengguna-internet-di-indonesia-tembus-215-juta-orang>
- Candra, R. M. A., Chandra, N. E., & Hidayat, F. (2022). *The Use of Canva Application in Creative Writing Course-Student's Perceptions*.
- Daff, C. (2022, September 27). Celebrating more than 25 million teachers and students using Canva for Education. Canva. Retrieved February 12, 2023, from <https://www.canva.com/newsroom/news/25-million-teachers-students-canva/>
- Fitria, T. N. (2022). USING CANVA AS MEDIA FOR ENGLISH LANGUAGE TEACHING (ELT) IN DEVELOPING CREATIVITY FOR INFORMATICS STUDENTS'. *ELT Echo : The Journal of English Language Teaching in Foreign Language Context*, 7(1), 58. <https://doi.org/10.24235/eltecho.v7i1.10789>
- Gehred, A. (2020). Canva. *Journal of the Medical Library Association*, 108(2). <https://doi.org/10.5195/jmla.2020.940>
- Gutierrez Lopez, M., Makri, S., MacFarlane, A., Porlezza, C., Cooper, G., & Missaoui, S. (2022). Making newsworthy news: The integral role of creativity and verification in the human information behavior that drives news story creation. *Journal of the Association*

- for Information Science and Technology*, 73(10), 1445–1460. <https://doi.org/10.1002/asi.24647>
- Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F., & Putri, Z. R. K. (2021). PELATIHAN DESAIN MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 291. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v5i1.6434>
- Kurniawan Maranto, A. R., Dwiyanthi Kusuma, E., Wijaya, H., Kurnia, Y., Rimbawan Oprasto, R., & Margita, S. (2022). Pelatihan Desain Poster dengan Canva. *Abdi Dharma*, 2(2), 115–120. <https://doi.org/10.31253/ad.v2i2.1738>
- Kusuma, R. D., Sutjipto, S. S. U., Sujana, S., & Maretha, H. A. (2020). Pelatihan Optimasi Media Sosial Untuk Peningkatan Omzet UMKM. *Jurnal Abdimas Dedikasi Kesatuan*, 1(2), 215–222. <https://doi.org/10.37641/jadkes.v1i2.1403>
- Lemish, D. (Ed.). (2022). *The Routledge international handbook of children, adolescents, and media* (Second edition). Routledge, Taylor & Francis Group.
- Marino, C., Canale, N., Melodia, F., Spada, M. M., & Vieno, A. (2021). The Overlap Between Problematic Smartphone Use and Problematic Social Media Use: A Systematic Review. *Current Addiction Reports*, 8(4), 469–480. <https://doi.org/10.1007/s40429-021-00398-0>
- Mendes, R., & Gonçalo Oliveira, H. (2020). Amplifying the Range of News Stories with Creativity: Methods and their Evaluation, in Portuguese. *Proceedings of the 13th International Conference on Natural Language Generation*, 252–262. <https://doi.org/10.18653/v1/2020.inlg-1.32>
- Muhammad Luthfi Hamzah, Astri Ayu Purwati, Sutoyo, Arif Marsal, Sarbaini, & Nazaruddin. (2022). Implementation of the internet of things on smart posters using near field communication technology in the tourism sector. *Computer Science and Information Technologies*, 3(3), 194–202. <https://doi.org/10.11591/csit.v3i3.p194-202>
- Pedroso, J. E. P., Sulleza, R. S., Noman, O., & Martinez, C. A. V. (2023). *Students' Views on Using Canva as an All-In-One Tool for Creativity and Collaboration*. 2(2).
- Perkins, M. (2022, October 12). Celebrating 100 million people using Canva. Newsroom – Latest Canva News Announcements, Brand Guidelines and Media Kit. <https://www.canva.com/newsroom/news/canva-reaches-100-million-users/>
- Wijaya, N., Irsyad, H., & Taqwiym, A. (2022). Pelatihan Pemanfaatan Canva Dalam Mendesain Poster. *FORDICATE*, 1(2), 192–199. <https://doi.org/10.35957/fordicate.v1i2.2418>